Jogo de Cartas

CARCAÇA

Manual de Regras

FOCO EM ECOLOGIA

2 - 3 Jogadores

+15 min

+7 Idade

Autoras: Ana Vitória Almeida, Roberta Smânia Marques

Design: Wendell Felipe Sales Gaudêncio

Carcaça é um jogo baseado no jogo Carniça, produzido por **Fleuriane Lira**, **Mateus Bernardo**, **Gabriel Vasconcelos** e **Roberta Smania**.

PREDADOR QUE NÃO TEM SUCESSO... VIRA CARCAÇA!

Realize embates aleatórios jogando com **Peixes**, **Macroinvertebrados**, **Anfíbios**, **Répteis** e **Aves** que habitam a Bacia do **Rio Paraíba** e tente sobreviver, deixando para trás apenas a **Carcaça** dos seus adversários... ou as colecionando!

COMPONENTES

30 Cartas de Espécies;
03 Cartas Legenda;
1 Manual de Regras.

OBJETIVOS DO JOGO:

Coletar o maior número de Carcaças vencendo combates.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

~ Conhecer as espécies da Bacia do Rio Paraíba;

~ Perceber a biodiversidade aquática e suas características morfológicas e fisiológicas;

~ Analisar os possíveis embates que possam ocorrer em um ambiente aquático;

~ Reconhecer a importância de animais detritívoros para a ciclagem da matéria nos ecossistemas.

PREPARANDO O JOGO:

Distribua uma Carta Legenda para cada jogador, em seguida embaralhe as cartas e as distribua igualmente para o número de jogadores.

Se estiver jogando com 3 jogadores: 10 cartas para cada;
Se estiver jogando com 2 jogadores: 15 cartas para cada;

O baralho de cada jogador deve ser posto virado de cabeça para baixo ao seu lado esquerdo.
Todos puxam a primeira carta, o adversário não pode olhar sua carta até ser decidido o modo de combate.
O primeiro a jogar é aquele que tiver a carta com o maior valor (centro da parte superior da carta).
Decidido quem começa a partida, inicia-se o jogo seguindo o sentido horário.

O JOGO:



COMO JOGAR:

Na sua vez, o jogador deve escolher o modo de combate:

"**Ataque**" ou "**Defesa**",
revelar a carta para os adversários e anunciar a escolha, por exemplo:

"Eu vou **atacar** com a '**MORDIDA**' da **Larva de Libélula**" ou "Eu vou **defender** com a **Larva de Libélula**".

Ao escolher, os adversários obrigatoriamente vão revelar suas cartas com o modo de combate oposto, ou seja, se o jogador da vez escolher atacar, os adversários automaticamente estarão defendendo, vice-versa.

Se na carta dos outros jogadores tiver a defesa contra o ataque "**MORDIDA**", então a **Larva de Libélula** morre deixando sua **Carcaça** na pilha ao centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores, e os jogadores que se defenderam adicionam suas cartas às suas respectivas coleções.

Se nenhum jogador conseguir se defender do ataque, isso significa que o ataque foi efetivo, e o jogador que atacou adiciona as cartas das espécies que não conseguiram se defender e a própria carta para sua coleção.

Se apenas um jogador se defender, o atacante adiciona a própria carta e a de quem perdeu para sua coleção. O sobrevivente adiciona a própria carta na sua coleção.

Caso a escolha tenha sido "**DEFESA**", os demais jogadores deverão obrigatoriamente atacar. Se ambos obtiverem sucesso, os jogadores vão disputar um combate para saber quem vence a competição.

O adversário à Esquerda do jogador da vez deve atacar o outro adversário. Caso obtenha sucesso no ataque, esse jogador adiciona ambas as cartas à sua coleção; caso falhe no ataque, é a vez do adversário atacar; caso tenha sucesso, ele adiciona ambas as cartas a sua coleção; caso falhe, todas as espécies viram **carcaça**.

Após cada combate, o jogador à esquerda da vez inicia, seguindo sempre o sentido horário. Não se inicia combate após uma vitória, a vez sempre muda.

Algumas espécies possuem efeitos especiais.
A **Cianobactéria** libera toxinas que tornam o ambiente inóspito para outras espécie, vencendo todos os combates.
O **caramujo** possui uma defesa extraordinária, conseguindo se defender de todos, o fato dele ser um animal exótico que não apresenta predadores nem competidores naturais ajuda.
O **Chupa-pedra** não possui ataque, por ser um animal detritívoro, ele consegue se alimentar das carcaças deixadas no ambiente, ou seja, o jogador pode adicionar à sua coleção as cartas do monte de Carcaça... Hm banquete.

O jogo termina após todos os participantes terem jogado suas cartas. Ganha o jogo aquele que tiver o maior número de espécies em sua coleção.

UMA BATALHA LENDÁRIA... MAS E O EMPATE?

Os jogadores que tiverem empatado devem escolher uma carta do seu monte para entrar em modo de combate.
A rodada de desempate se inicia com o jogador que tiver o maior número de carta (centro da parte superior da carta).

BOM JOGO!

Carcaça é um jogo produzido pelo Laboratório de Ensino de Biologia, da Universidade Estadual da Paraíba, com o apoio de:

Crédito das Imagens utilizadas nas cartas:

1. Larva de Libélula - Siga, CC BY-SA 3.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>
2. Cianobactéria – Proyecto Agua, CC BY-NC-AS 2.0 DEED <https://www.flickr.com/photos/microagua/8437738801>
3. Larva de Mosquito - By Janeklass, CC BY 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=112272243>
4. Barata D'Água - By Frank Vassen, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=43770104>
5. Caramujo - By Benutzer Buchling, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=56830244>
6. Besouro D'Água - By Семен Воловник, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=106181186>
7. Piaba – By Diogo Luiz - https://www.inaturalist.org/photos/46805630, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=88544758>
8. Chupa-Pedra-Cascudo – By Telton Pedro Anselmo Ramos, CC BY-NC 4.0 DEED, <https://www.fishbase.se/Summary/SpeciesSummary.php?id=48950&lang=portuguese_po>
9. Tucunaré - By MOs810, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=66493801>
10. Libélula Adulta - By Latapiá Mauricio, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=92368625>
11. Cágado - By Original uploaded by JTLopes (Transfered by Luan) - Original uploaded on pt.wiktionary, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=10918678>
12. Galinha D'Água – By Luiz Lapa, CC BY 2.0 DEED, <https://www.flickr.com/photos/181980422@N05/49980941523/>
13. Sapo Cururu - By CostaPPPR, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15774409>
14. Sanguessuga - By Albadearriba - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=104005713>
15. Camarão - By Pierre Guernier, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=34965710>
16. Tilápia - By Sahat Ratmuangkhwang - http://www.fishbase.org/photos/UploadedBy.php?autoctr=16846&win=uploaded, CC BY 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=36334993>

APOIADORES:

RIO PARAÍBA INTEGRADO
RIPA

INCT IN-TREE
Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Estudos Inter e Transdisciplinares em Ecologia e Evolução

CNPq

CTHidro
Fundo Setorial de Recursos Hídricos

Processo nº 409348/2022-8

AGENDA GLOBAL · EDUCAÇÃO AMBIENTAL · COMUNIDADE · SUSTENTABILIDADE · CONSERVAÇÃO

Financiamento: Emenda Impositiva de Apropriação nº 100 – LOA 2023

17. Jibóia – by DuSantos, CC BY 2.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/?ref=openverse>
18. Mergulhão - By Kathy & Sam, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=25248766>
19. Maçarico - By Dick Daniels (http://theworldbirds.org/), CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11130333>
20. Traíra - By Cláudio D. Timm - https://www.flickr.com/photos/32674493@N04/3111045881/in/set-72157610328039849/, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6022227>
21. Curimatã – By Codyvasf, CC BY 2.0 DEED, <https://www.flickr.com/photos/codevasf/26087266436>
22. Cangati - By Nathalia Kaluana Rodrigues da Costa, Roney Emanuel Costa de Paiva, Márcio Joaquim da Silva, Telton Pedro Anselmo Ramos, Sergio Maia Queiroz Lima - https://zookeys.pensoft.net/article/13865/, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=64068466>
23. Cará - By Christoph.fr, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5613768>
24. Piau - By Nathalia Kaluana Rodrigues da Costa, Roney Emanuel Costa de Paiva, Márcio Joaquim da Silva, Telton Pedro Anselmo Ramos, Sergio Maia Queiroz Lima - https://zookeys.pensoft.net/article/13865/, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=64068464>
25. Corvina - By Whaldener Endo is marked with CC0 1.0. To view the terms, visit <http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/?ref=openverse>
26. Rã (Gia) – By Frederico Acaz Sonntag is licensed under CC BY-NC 4.0. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/?ref=openverse.>
27. Cobra D'Água - By Bernard DUPONT, CC BY-SA 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=66017825>
28. Minhoca D'Água - By Erin Hayes-Pontius, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=18446051>
29. Garça - By Kaptured by Kala is marked with Public Domain Mark 1.0. To view the terms, visit <https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/?ref=openverse.>
30. Jaçanã - By Bill Bouton, CC BY-SA 2.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=20509346>